درست هذه الدراسة أثر الألعاب التعليمية على اكتساب طالبات الصف العاشر للثقافة المهنية. شملت عينة الدراسة 66 طالبة من شعبتين متكافئتين بمدرسة آسية بنت مزاحم، اختيرت إحداهما عشوائياً كمجموعة ضابطة (33 طالبة) تُعلّم بطريقة تقليدية، والأخرى كمجموعة تجريبية (33 طالبة) تُعلّم بالألعاب التعليمية. طبّق اختبار تحصيلي (مُعتمد الصدق والثبات) قبل وبعد التدريس على المجموعتين، مع تطبيق ست ألعاب تعليمية على المجموعة التجريبية فقط. أظهرت النتائج فروقاً ذات دلالة إحصائية في مستوى الثقافة المهنية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التعليمية.

Summarized by © lakhasly.com